PlayStation

MediEvil 2

PAL

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation®

Tarjeta De memoria Cartão De Memória Memory Card

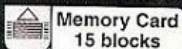
Esos chicos listos de SONY han inventado esta MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria): es un invento muy ingenioso que te permitirá guardar tu posición en el juego y almacenar todas mis invenciones.

Bueno venga ¿a qué estás esperando?

O pessoal da Sony é mesmo inteligente! Criaram este MEMORY CARD (Cartão de Memória) – é uma excelente invençãozinha que o irá ajudar a guardar os seus progressos e a armazenar todas as minhas invenções.

Então? Vá lá! Do que está à espera?!

Quei cervelloni della SONY hanno ideato questa Memory Card (Scheda di Memoria), un'invenzione piccola ma geniale che ti permetterà di salvare i tuoi progressi e conservare tutte le mie invenzioni.

Beh, muoviti, cosa aspetti...?

www.playstation-europe.com/medievil2

SCES-02545

7 11719 165224

É noto che esistono molte storie di allucinazioni di massa e illusioni collettive. Una di queste parla di un episodio del 1886 a cui ci si riferisce con l'espressione alquanto lugubre di 'Autunno della morte'. Senza dubbio fu a causa degli omicidi verificatisi all'epoca nella zona di Whitechapel, a Londra, che la polizia del distretto cominciò a registrare un'ondata di false segnalazioni da parte della gente comune della regione. Benché fossero a dir poco fantasiose, queste dichiarazioni avevano vari punti in comune. Molte, ad esempio, facevano riferimento ad una serie di avvistamenti di una mostruosa creatura proveniente dal Grande Museo. Alcuni cittadini dichiararono di aver visto parenti defunti avanzare con gran frastuono per le strade; altri ancora hanno di aver visto con i propri occhi un cavaliere medievale che lottava per liberarsi da orde di bestie spaventose. Gli scienziati hanno ormai provato che tutto ciò non è mai accaduto e che la maggior parte delle segnalazioni erano semplicemente il frutto del basso livello di salute prevalente nella capitale in quel periodo.

Cependant, un des mystères de cette époque n'a jamais été résolu : celui de la disparition d'un industriel très en vue, Lord Palethorne de Shoreditch...

DA "ESSAYS ON POPULAR DELUSION AND THE MADNESS OF THE MASSES" (SAGGIO SULL'ILLUSIONE POPOLARE E LA FOLLIA DELLE MASSE), PROF. MARCUS EFFINGTON CHRISTY (1902-1963), PUBBLICATO NEL 1962 DA COLLEGIATE PRESS, WARDOUR STREET.

ALLESTIMENTO

Allestisci la console secondo le istruzioni contenute nel manuale d'istruzioni. Inserisci il disco di MEDIEVIL 2™ e chiudi il coperchio. Accendi la console premendo il tasto POWER (accensione). Non inserire/rimuovere periferiche o MEMORY CARD (Schede di Memoria) una volta acceso l'impianto. Assicurati che la MEMORY CARD abbia sufficienti blocchi liberi prima di cominciare a giocare.

N.B.: alcune immagini sono state tratte da videate presenti nella versione non ancora definitiva del gioco e potrebbero quindi differire leggermente da quelle contenute nella versione finale.

SELEZIONE DELLA LINGUA

Premi ← / → fin quando non vedrai comparire la bandiera relativa alla lingua desiderata, poi premi il tasto ⊗ per selezionarla.

I PERSONAGGI di MEDIEVIL 2™

SIR DAN FORTESQUE

Originario della terra desolata di Gallowmere, Sir Daniel Fortesque fu ucciso durante uno scontro con Zarok, un mago folle, nel lontano XIII secolo. Qualche tempo dopo la morte di Dan, Zarok scoprì un libro di magia nera da cui trasse un antico incantesimo per far risorgere i morti dalle loro tombe e creare una legione di guerrieri zombie. Come effetto collaterale dello stesso incantesimo, però, anche Dan ritornò dall'"eterno riposo". Intuendo subito che c'era qualcosa che non quadrava, Dan s'imbarcò in un'impresa piuttosto difficile: distruggere Zarok una volta per tutte. Dopo aver sistemato ogni cosa, Dan ritornò alla sua cripta e morì. Purtroppo, 500 anni dopo il libro finisce nelle mani di un altro megalomane e Dan si ritrova ancora una volta nel mondo dei vivi.

IL PROFESSORE HAMILTON KIFT

Inventore matto, appassionato mago dilettante e "maestro dell'occulto" fai da te, il Professore Kift ha dedicato la sua vita alla scienza con la speranza di poter migliorare l'esistenza del genere umano. Rispondendo immediatamente alla crisi in atto a Londra, il Professore ha convocato uno spirito amico per inviarlo al Grande Museo e trovare Sir Dan. Poiché Kift sarà molto impegnato nella ricerca di una soluzione alla crisi, il lavoro di gambe sarà svolto da Dan, che dovrà anche raccogliere oggetti e affrontare orripilanti mostri. Il Professore è un tipo all'antica: crede nell'onore, nelle buone maniere e nel rispetto degli altri. Purtroppo, qualche volta è un po' testardo e si ostina a concentrarsi soltanto sul "quadro generale" escludendo completamente gli altri fattori. Si tratta, comunque, di un buon diavolo che, essendo sulla cinquantina e non certo di forte costituzione, sarà eternamente grato per il ritorno alla vita di Sir Dan che lo aiuterà nella lotta contro i piani malvagi di Palethorn.

PRINCIPESSA KIYA

All'età di 19 anni, Kiya fu prescelta dal faraone Ramsete quale una delle sue 200 mogli. Fortunatamente per lei, il faraone era molto anziano e morì prima che potesse consumare il matrimonio. Sfortunatamente Kiya fu prescelta per accompagnarlo nel suo viaggio nell'aldilà come sposa per l'eternità. Nel 1817 molte delle ricchezze di Ramsete, compreso il contenuto della tomba di Kiya, furono ritrovate in una tomba a Abu Simbel, trasferite in Europa ed infine collocate al Grande Museo. Quando si risveglia, Kiya è un po' allarmata nello scoprire di essere morta, ma si risolleva quando scopre che la rimozione degli organi interni durante il processo di mummificazione le ha dato un giro vita incredibilmente sottile.

WINSTON, L'ASSISTENTE FANTASMA

Winston Chapelmount era uno sfacciato ragazzino cockney di 10 anni prima di essere spedito nel mondo degli spiriti. Simpatico e pieno di entusiasmo, Winston può illuminare anche la stanza più buia con la sua natura allegra e dolce. Ma è anche un fantasma, il che limita in qualche modo la sua partecipazione all'azione. Ma Winston è ben felice di poter dare una mano e ogni qual volta intuisce che può essere utile partecipa con tutto se stesso.

LORD PALETHORN

Industriale di successo, Palethorn ben rappresenta l'etica dell'età vittoriana. Sfrutta tutte le occasioni ed è assetato di ricchezza e di riconoscimento sociale: ha persino cambiato il suo nome originario, Reggie Pallthrop, e ha comprato un titolo che lo facesse apparire parte della classe dirigenziale. Sfortunatamente per lui, ha ancora un forte accento londinese cockney che, nei momenti di maggiore tensione, diventa più marcato e palese. Palethorn crede che la magia nera sia la chiave per il potere e la ricchezza e durante le sue ricerche ha "acquisito" un antico libro di stregoneria... un libro che Sir Dan conosce molto bene.

DOGMAN E MANDER

Mentre Dogman è un tipaccio, assunto per la sua forza e il suo temperamento aggressivo, Mander ha frequentato le migliori scuole d'Inghilterra: quale posto migliore per imparare tutti i tiri mancini di questo mondo? Fedeli a Palethorn per stupidità e timore, piuttosto che per senso del dovere, questi due individui vengono sfruttati e maltrattati da Palethorn affinché eseguano i suoi ordini. L'incantesimo di Palethorn ha avuto un effetto collaterale: entrambi si sono trasformati in creature che rivelano la loro vera natura. Uno è diventato peloso ed ha le sembianze di un cane; l'altro è diventato più simile ad un rettile con vere e proprie squame ed una voce sibilante. Lamentarsene con il loro padrone avrebbe significato... morte certa! Sono spinti dall'avidità e dal senso di autoconservazione e sostengono Palethorn perché nessun altro può offrire loro quanto fa lui (che è, per quanto strano, ben poco).

PER INIZIARE

Quando entri nel mondo di MEDIEVIL 2 dovrai stare all'erta se vu veramente aiutare Sir Dan a sconfiggere Palethorn, uomo avido e assetato potere. Nelle prossime pagine troverai suggerimenti e consigli che dovreb aiutarti ad apprezzare al meglio questo gioco. Ti raccomandiamo di legge attentamente il presente manuale prima di iniziare a giocare.

MENU PRINCIPALE

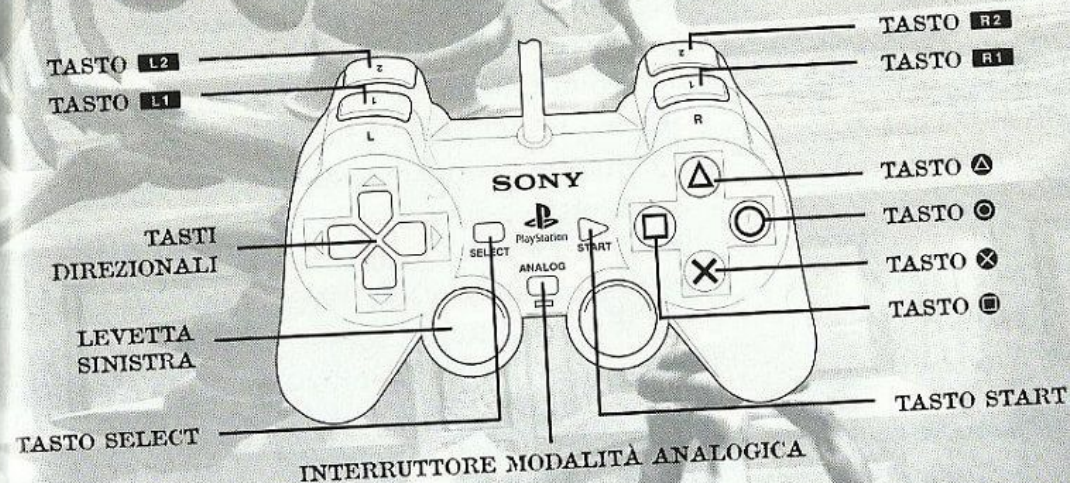
Durante la sequenza introduttiva passerai accanto ad una lapide funerari sorvegliata da uno dei pericolosi mostri di Palethorn. Premi il tasto ⊗ pe fermarti qui: la lapide è il menu principale. Qui potrai scegliere l'op che desideri. Seleziona NEW GAME (NUOVA PARTITA) per inizia la tua avventura dal principio o, se hai una MEMORY CARD (Sche di Memoria) contenente una partita precedentemente salvata, pu riprendere il gioco selezionando LOAD GAME (CARICA PARTITA Quest'operazione ti porterà alle tre bare a destra del menu principale.

NEW GAME accertarti che ci sia una MEMORY CARD con un blocc libero inserita nell'ingresso MEMORY CARD 1 prima di cominciare a giocare. Ti ritroverai tra le polverose volte del museo dove giacciono le spoglie di Sir Dan. Quando questi si sveglia, farà la conoscenza del piccolo Winston, l'assistente fantasma inviato dal professore per indicare a Dan la direzione giusta.

LOAD GAME seleziona quest'opzione per andare alle tre bare all'altro capo della sala. Ogni bara rappresenta una delle tre possibili partite esistenti. Premi ⬅ / ➡ per selezionare la bara con la partita esistente che desideri caricare e premi il tasto ⊗.

COMANDI

Se usi un Controller Analogico (DUALSHOCK™), puoi giocare usando i tasti direzionali o la levetta sinistra. Se usi la levetta sinistra assicurati che l'interruttore modalità ANALOG (analogica) sia acceso (LED rosso acceso). Nel manuale i simboli ⬆, ⬇, ⬅ e ➡ sono utilizzati per denotare la direzione verso cui premere i tasti direzionali o la levetta sinistra.

Si tratta dei comandi predefiniti a cui si fa riferimento in tutto il manuale. Dal menu CONTROL OPTIONS (OPZIONI DI CONTROLLO) è possibile creare delle configurazioni alternative (cfr. la sezione "Menu Pausa" del manuale per maggiori informazioni).

COMANDI DEI MENU

Levetta sinistra / pulsanti direzionali:	evidenziare / cambiare opzioni
Tasto ⊗ :	confermare le selezioni
Tasto △ :	annullare / ritornare alla videata precedente

COMANDI BASE DURANTE IL GIOCO

Levetta sinistra / pulsanti direzionali:	spostarsi / arrampicarsi. Per camminare mentre ti trovi nella modalità analogica, muovi leggermente la levetta sinistra; uno spostamento maggiore farebbe correre Dan. Per la modalità digitale, premi due volte il tasto direzionale per far correre Dan.
Levetta destra :	controllo telecamera (e per guardarsi intorno).
Tasto ⊗ :	attacco principale / "azione": 1 colpetto = colpo singolo 2 colpetti = colpo doppio 3 colpetti = colpo combinato Interagiscono con certi personaggi, quali Winston e l'Imbroglione.
Tasto □ :	attacco secondario (tieni premuto per caricare un super attacco).
Tasto △ :	(con lo scudo) difendersi / (senza scudo) accovacciarsi
Tasto △ (in corsa):	balzo audace / caricare di spalle mentre si corre in avanti.
Tasto ○ :	saltare
Tasto L1 :	dai un colpetto per cambiare bersaglio.
Tasto L2 :	tieni premuto per far ruotare la telecamera verso sinistra.
Tasto R2 :	tieni premuto per far ruotare la telecamera verso destra.
Tasto START (avvio):	pausa
Tasto SELECT (selezione) :	aprire l'inventario
Tasti R2 L2 tenuti premuti:	telecamera soggettiva mobile (per dare un'occhiata a 360° da fermi)
L1 + △ :	passare da Dan Senzatesta a Mano di Dan e viceversa
L1 + □ :	scegliere l'arma
R1 + ↑, ↓, ←, → :	tieni premuto il tasto R1 e usa i tasti direzionali / la levetta sinistra, a seconda della direzione verso cui è rivolto Dan, per fare in modo che colpisca a sinistra o a destra, oppure per farlo camminare in avanti o all'indietro.

N.B.: a volte la possibilità di scambio tra la Mano di Dan e Dan Senzatesta sarà disattivata, in questi casi comparirà un'icona a forma di testa sullo schermo.

INTERPRETARE IL RUOLO DI MANO DI DAN

Forse avrai notato delle mani scorrazzare per le videate. Guida Dan verso una mano e aspetta finché non la vedrai contornata da un bagliore. A questo punto tieni premuto il tasto L1 e premi il tasto ⓐ: Dan metterà la sua testa sulla mano e voilà! Avrai a disposizione una mano di Dan alquanto intelligente che potrai usare per esplorare tutti gli angoli e le fessure in cerca di tesori nascosti e oggetti importanti. Puoi utilizzare il corpo senza testa di Dan e la mano di Dan separatamente. Mentre la mano di Dan è in esplorazione, il corpo di Dan può continuare a lottare contro i nemici e effettuare compiti più ardui. Forte, no? Se hai acquisito quest'abilità e se in precedenza hai avvistato una mano, puoi decidere di tornare indietro e vedere se puoi utilizzare su di essa l'abilità Mano di Dan per avere accesso ad aree segrete.

Levetta sinistra / tasti direzionali :	muoversi / navigare nei menu
Levetta sinistra :	guardarsi intorno
Tasto ⓞ :	saltare
L1 + ⓐ :	scegliere tra Dan Senzatesta e Mano di Dan
Tasto R1 :	tieni premuto per camminare
Tasto START (avvio) :	pausa
Tasto SELECT : (selezione)	aprire l'inventario

INTERPRETARE IL RUOLO DAN-KENSTEIN

Senza per questo rovinarti la sorpresa, devi sapere che le circostanze portano Dan faccia a "teschio" con il famoso lottatore di metallo "STERMINATORE D'ACCIAIO". Il Professore dà a Dan un nuovo corpo, ideato per resistere alla potenza di questo nuovo, feroce avversario. È chiaro che ci vuole tempo per abituarsi a muoversi in un corpo nuovo, ma fortunatamente il Professore ha dato a Dan anche le istruzioni:

Levetta sinistra / tasti direzionali :	muoversi all'interno del ring
Tasto ⓧ :	colpo basso
Tasto ⓢ :	colpo alto
Tasto ⓐ :	gancio alto
Tasto ⓞ :	gancio basso
Tasto R1 :	per cambiare la posizione della telecamera
Tasto L1 :	parata alta
Tasto L2 :	parata bassa
Tasto START (avvio) :	pausa

Prova alcune mosse intelligenti con lo sterminatore d'acciaio per aumentare le tue possibilità :

L1 + ⓢ :	colpo alla testa (per rompere la difesa dell'avversario)
L2 + ⓢ :	colpo alla mascella (per rompere la difesa dell'avversario)
ⓧ + ⓢ :	testata

SALVARE E CARICARE CON LA MEMORY CARD

ATTENZIONE: Non inserire o rimuovere la MEMORY CARD (Scheda di Memoria) quando la console è accesa. Assicurati che ci siano sufficienti blocchi liberi nella MEMORY CARD prima di cominciare a giocare.

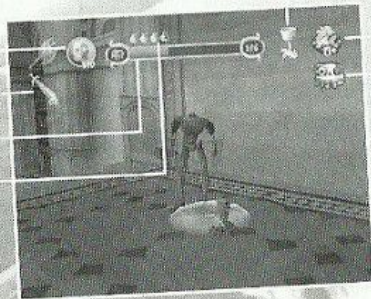
SCOME SALVARE UNA PARTITA

In precisi punti del gioco ti verrà suggerito di salvare i tuoi progressi. Quando ciò accade, seleziona YES (SÌ) per salvare, poi premi il tasto ⬆ ou ⬇ per selezionare il file per il salvataggio (A, B o C) e premi il tasto ⊗ per confermare il salvataggio. Per passare alla MEMORY CARD (Scheda di Memoria) nell'ingresso MEMORY CARD 2 premi il tasto △, poi seleziona il file per il salvataggio come descritto sopra.

Bene Dan, ne hai fatta di strada. Salverei se fossi in te

COME CARICARE UNA PARTITA SALVATA

Dal menu principale puoi caricare una partita precedentemente salvata. Vedi la sezione LOAD GAME in 'Per iniziare' all'inizio del presente manuale.

VIDEATA DI GIOCO

MENU PAUSA

Premi ⬆ / ⬇ per evidenziare un'opzione, poi premi il tasto ⊗ per selezionare :

RESUME (RIPRENDI) : uscire dal menu pausa e riprendere la partita in corso.

EXIT LEVEL (ESCI DAL LIVELLO) : uscire dal livello in corso e ritornare al laboratorio del Professore.

QUIT (ESCI) : uscire dalla partita in corso e ritornare al menu principale.

GAME SETTINGS (IMPOSTAZIONI DI GIOCO) : configurare il gioco con una selezione di opzioni.

AUDIO MODE (MODALITÀ AUDIO) : premi il tasto ⊗ per scegliere tra STEREO e MONO.

FX VOLUME (VOLUME FX) : muovi il cursore ⬅/➡ per diminuire /aumentare il volume degli effetti sonori.

SPEECH VOLUME (VOLUME DIALOGUES) : muovi il cursore ←/→ per diminuire /aumentare il volume del parlato.

MUSIC VOLUME (VOLUME MUSICA) : muovi il cursore ←/→ per diminuire/ aumentare il volume della musica.

SCREEN ADJUST (REGOLAZIONE SCHERMO): usa i tasti direzionali /levetta sinistra per regolare lo schermo. Premi il tasto △ per ritornare al menu **GAME SETTINGS.**

CONTROL OPTIONS (OPZIONI DI CONTROLLO) : configurare il Controller con una selezione di opzioni.

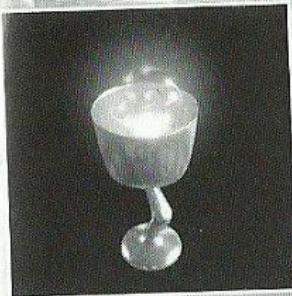
VIEW CONTROLS (VEDI COMANDI) : premi il tasto ⊗ per vedere i comandi predefiniti. Premi ↑ / ↓ per scorrere il menu.

BUTTON LAYOUT: (DISPOSIZIONE TASTI): premi ← / → per selezionare una delle tre disposizioni tasti date. Controlla la disposizione di ogni tasto nell'opzione **VIEW CONTROLS.**

VIBRATION: (VIBRAZIONE): premi il tasto ⊗ per attivare o disattivare la funzione vibrazione del Controller Analogico (DUALSHOCK).

L'INVENTARIO DI DAN

man mano che procedi in questa avventura, troverai vari oggetti utili che, una volta raccolti, verranno automaticamente conservati nell'inventario di Dan. Per poterli utilizzare premi il tasto SELECT (selezione) per aprire l'inventario, poi premi ← / → per evidenziare un oggetto e quindi premi il tasto ⊗ per selezionarlo. Per prendere un'arma evidenzia uno dei due slot per le armi e premi il tasto ⊗ ancora una volta; per uscire dall'inventario premi il tasto SELECT (selezione) o △. Usa i tasti direzionali ↑/↓ per spostarti su un altro livello di oggetti. Armi e scudi si trovano nei primi due righi, mentre gli altri oggetti si trovano più in basso. Alcuni oggetti sono utilizzabili solo in certi punti del gioco. Se tenti di usare un determinato oggetto nel posto sbagliato, sentirai un suono sordo.

IL LEGGENDARIO CALICE DI ANIME

In alcuni luoghi vedrai un calice dorato fluttuare nell'aria. Inizialmente non ti sarà possibile toccarlo. Man mano che i nemici verranno liquidati, il calice continuerà a riempirsi delle loro anime. Quando il calice sarà pieno potrai prenderlo. Portalo con te al laboratorio e dallo al Professore. Avendo studiato l'occulto per molti anni, il Professore sa come estrarre il potere dei non morti e convertirlo in utile fonte di energia. Con questa il Professore potrà creare armi più potenti ed efficaci che usurai nel corso dell'impresa.

IL LABORATORIO DEL PROFESSORE

La prima volta che entrerai nel laboratorio del Professore vedrai tre diverse zone: il banco delle invenzioni, il tavolo del Professore ed il proiettore. Sali sulla pedana di fronte ad ogni zona per far sapere al Professore che sei pronto a parlargli.

1. IL TAVOLO DEL PROFESSORE

La prima volta che arrivi nel laboratorio dirigiti verso il banco in mezzo alla stanza. Winston ti presenterà il Professore e, nelle visite successive, è qui che lo troverai di norma. Il Professore potrà renderti partecipe delle informazioni da lui raccolte o tenerti aggiornato sui progressi dell'impresa.

2. IL BANCO DELLE INVENZIONI

Se hai raccolto abbastanza anime E ti sei ricordato di raccogliere il calice, allora il Professore ti ricompenserà con una nuova arma o accessorio. Porta il calice al banco delle invenzioni ed il Professore ti darà la tua nuova arma.

3. IL PROIETTORE

Il proiettore ti mostra immagini di vari luoghi di Londra. Qui il Professore ti istruirà per la missione successiva. Sali sulla pedana, poi premi il tasto ■ per sentire le istruzioni, il tasto ⊗ per iniziare la missione o il tasto △ per cancellare la selezione e ritornare al laboratorio. Premi ← o → per scegliere tra i luoghi a te disponibili. Effettuata la selezione, ti sarà offerta la possibilità di salvare la partita.

INIZIA L'AVVENTURA (UNA SERIE DI INFORMAZIONI CHE POTREBBERO TORNARE UTILI)

WINSTON, L'ASSISTENTE FANTASMA

Winston è stato mandato dal Professore per aiutarti. Quando vedi il suo alone spettrale (una nube luminosa di particelle), dirigiti in quella direzione e premi il tasto ⊗. Winston ti darà consigli o ti metterà in guardia su catastrofi incombenti. È un piccoletto vivace, ma ricorda che a volte può essere un po' criptico e il suo consiglio può non essere così chiaro come potrebbe sembrare.

L'IMBROGLIONE

Come è facile intuire dal suo soprannome, si tratta di un individuo che riesce a mettere le mani in affari di ogni sorta, purché ciò non significhi lavorare sodo. Benché sia un personaggio sgradevole, l'Imbroglione è un contatto utile: può procurarti munizioni per le tue armi... ad un prezzo.

Se vuoi comprare qualcosa dall'Imbroglione vai verso di lui e premi il tasto ⊗. Apparirà un menu: premi il tasto ⊗ per selezionare PROVISION (PROVVISTE) o, una volta ottenuta la spada magica, SERVICES (SERVIZI), poi seleziona l'oggetto che desideri premendo ↑ o ↓ per evidenziarlo ed infine premi il tasto

⊗. Premi di nuovo il tasto ⊗ per continuare gli acquisti finché non avrai comprato tutto quello che ti è possibile portare o non avrai finito i soldi a tua disposizione. Sullo schermo vedrai l'icona di un dato oggetto e il numero di oggetti di quel tipo che potrai comprare e un altro numero, sulla destra, che ne indica il costo. Nota che per ogni oggetto puoi comprarne soltanto la quantità prefissata: per esempio, se vuoi comprare 30 colpi per la pistola, dovrai comunque pagare 30G per 50 colpi. Le unità già in tuo possesso di un oggetto sono indicate sul bordo inferiore.

TESORI

Ogni tesoro da te scoperto andrà ad accrescere la tua pila di denaro in alto sulla videata. Potrai quindi utilizzarlo per comprare oggetti dall'Imbroglione. Impara a spendere con oculatezza, però: ci sono degli oggetti che puoi avere gratuitamente, ma che ti costeranno molto se acquistati dall'Imbroglione ...

LIVELLI DI ENERGIA e BOTTIGLIE DELLA VITA

Nella parte superiore della videata di gioco vedrai una barra verde. Questa indica l'energia di Dan. Quando è vuota Dan muore. Per fortuna si possono trovare delle bottiglie di energia che, se conservate, ripristineranno automaticamente lo 'stato di salute' di Dan. Puoi ricaricare la barra e le bottiglie della vita alle fontane della salute che vedrai durante i tuoi spostamenti: non devi fare altro che posizionarti all'interno dei getti verdi ed attendere che la barra e le bottiglie della vita siano piene o che la naturale fonte di energia della fontana si esaurisca. Inoltre, potrai trovare delle piccole fiale di energia vitale, che potrai usare come misura di completamento. Quando sia la barra dell'energia sia le bottiglie della vita saranno vuote è "GAME OVER" (indizio: ci sono un paio di bottiglie della vita nascoste nella cripta di Sir Dan all'inizio del gioco).

Quando incontrerai i boss nemici, ti accorgerai che anche loro hanno una barra di energia. Devi tentare di svuotarla prima che ti uccidano. Sta a te stabilire quali armi sia meglio utilizzare, ma in generale le armi da fuoco funzionano meglio con i nemici ad una certa distanza.

CHIAVI

L'accesso ad alcune zone richiede il possesso della chiave giusta o di una combinazione di chiavi. Guardati intorno: le chiavi si trovano spesso in punti nascosti o indosso ai nemici.

FORZIERI

Ogni tanto vedrai dei forzieri disseminati qua e là. Forzali e recuperane il contenuto. Puoi trovarci qualcosa di utile... o persino di esplosivo!

LIBRI

Inizierai il gioco al Grande Museo dove Winston, l'assistente fantasma, sarà pronto ad aiutarti. Fai attenzione a ciò che dice, poi esplora il museo. Disseminati nel museo troverai libri poggiati su leggii. Alcuni sono libri di storia relativi agli oggetti esposti; altri danno consigli e suggerimenti utili alla tua impresa. Quando vedi un libro, mettiti di fronte ad esso, poi premi il tasto ⊗. Se necessario, usa i tasti direzionali ↑/↓ per scorrere il testo.

ARMI

All'inizio dell'impresa, Sir Dan ha a sua disposizione una sola arma: il suo stesso braccio, che può staccare per difendersi. All'interno del museo ci sono una spada e una pistola, utili quando si attaccano i nemici da lontano. Man mano che Sir Dan avanza nel gioco, il Professore costruirà per lui nuove armi che, in certe situazioni, risulteranno più efficaci della spada. Quando hai due o più armi puoi tenerle a portata di mano e passare dall'una all'altra durante gli scontri (ciò è particolarmente utile quando si trova di fronte a nemici i cui punti deboli sono esposti agli attacchi solo temporaneamente).

Seleziona due armi dall'inventario, poi tieni premuto il tasto **L1** e premi il tasto ■. Puoi farlo in qualsiasi momento, anche mentre fuggi dal nemico ... non che un soldato coraggioso scappi mai via, come ben sai!

Ecco alcune delle armi che potrai trovare durante quest'avventura:

IL BRACCIO

Dan può staccarsi il braccio ed usarlo come mazza o tirarlo contro i nemici. Si tratta di un attacco debole che dovrebbe essere usato solo come risorsa d'emergenza.

IL BASTONE

Come dice il Professore, "Nessun Cavaliere moderno dovrebbe andarsene in giro senza." Prova il suo attacco potenziato per ottenere il massimo effetto.

IL MARTELLO

Il martello, un'arma che si ritiene sia stata ideata da Thor, il dio del tuono, può dare al nemico un mal di testa veramente feroce.

L'ASCIA

Altra arma pesante, l'ascia può spaccare i nemici a metà o procurare loro un brutto taglio.

LA PISTOLA

Ideale quando si attaccano il nemico tenendosi a distanza.
Munizioni : pallottole standard, capacità 200. 30 pezzi d'oro per 50 unità

LA BALESTRA

Anch'essa destinata agli attacchi a lungo raggio, la balestra lancia dardi d'acciaio dritto al nemico. Puoi trovarne una variante che lancia dardi infuocati.
Munizioni : dardi standard, capacità 200. 50 pezzi d'oro per 50 unità

LA MITRAGLIATRICE

Una buona arma per 'falciare' più nemici in una volta.
Munizioni : pallottole standard, capacità 999. 40 pezzi d'oro per 50 unità

Se per una qualsiasi ragione si ritrovasse senza armi, Dan improvviserebbe staccandosi il braccio ed usandolo come un manganello. Ma non è consigliabile rimanere a lungo in questa situazione. Cerca di "riarmarti" al più presto.

GLI SCUDI

Gli scudi si trovano qua e là in alcuni livelli. Ti offrono una certa protezione, ma si esauriscono e devono essere sostituiti di tanto in tanto. Tieni d'occhio l'icona dello Scudo nella parte alta dello schermo e cerca di tenerla al livello massimo. Man mano che avanzi potrai avere bisogno di una difesa più efficace. Parlane con il Professore che cercherà di fare in modo che tu sia coperto.

PER METTERTI SULLA STRADA GIUSTA...

Usa questa guida per imparare a controllare Sir Dan e destreggiarti nelle varie ambientazioni.

All'inizio Dan viene risvegliato nella tomba e fa la conoscenza di Winston, il fantasma sempre disponibile, che gli consiglia di trovare le armi che si trovano nel museo...

Corri direttamente dalla tomba di Dan alla stanza di fronte al corridoio. Fermati davanti la vetrinetta centrale e premi il tasto ⊗ : Dan si toglierà un braccio. Premi di nuovo il tasto ⊗ e Dan colpirà la vetrinetta con il braccio, rompendo il vetro. Vai avanti e prendi la spada. Ritorna indietro nel corridoio e gira a sinistra, segui il corridoio fino all'ampio salone con la 'tomba antica' al centro. Usando la spada, fai a pezzi gli zombie che incontri, poi entra nella tomba centrale e raccogli la chiave del museo.

Esci dall'ampio salone per l'arco a sinistra sulla parete posteriore e corri nella stanza successiva. Stai attento: questa sala è sorvegliata da giganteschi cavalieri verdi che saltano fuori dalle vetrine. Elimina questi personaggi usando la tua fedele spada. (Suggerimento: attaccali alle spalle per evitare il loro colpo di spada dall'alto!). Prendi la fiala della salute davanti la tomba decorata, poi sali in fretta le scale e rompi la vetrina che contiene la pistola. Salta sul basamento per prendere la pistola, poi vai verso l'alone spettrale sul pianerottolo e chiama Winston: ti spiegherà come usare le due armi raccolte.

Esci da qui per l'arco vicino all'assistente fantasma e corri lungo il pianerottolo a sinistra. Rompi il forziere e raccogli lo scudo. Chiama di nuovo Winston (il suo alone è accanto al forziere) e lui ti dirà come usare lo scudo e come effettuare un balzo audace.

Ritorna indietro ripercorrendo il pianerottolo da cui sei arrivato e continua girando a destra, evitando tutte le fessure. Durante il percorso puoi raccogliere una fiala della salute e tre borse di denaro. Procedi verso la porta chiusa e passa davanti al buco della serratura. La chiave che hai raccolto aprirà automaticamente la porta per farti entrare! Corri lungo il pianerottolo e chiama Winston per imparare ad arrampicarti su e giù per scale e muri valicabili. Usa la superficie scalabile lì vicino e arrampicati, a destra, e poi scendi giù dal muro nella stanza sottostante.

Vai al centro della stanza dove ti imbatterai nei terrificanti resti del tirannosauro e tre pericolosi bonasauri, che devi distruggere. Non avvicinarti troppo ma continua a sparare nella loro direzione fin quando non vedrai su ognuno l'alone-bersaglio verde. Quando li avrai distrutti i resti del tirannosauro ritorneranno facendo cadere una statua. In questo modo si creerà una rampa! Percorri la rampa fino in cima, raccogli la borsa di denaro e poi fermati alla fontana della salute per ripristinare la forza di Dan.

Attraversa la porta centrale sul pianerottolo e Dan si troverà di fronte due 'moschettieri' che deve distruggere. Colpiscili con la pistola e accovacciati dietro la vetrina centrale per proteggerti dai loro colpi o difenditi con lo scudo premendo il tasto △ per deviare i colpi. Esci per la porta di fronte l'entrata, corri lungo il corridoio e chiama Winston. Ti parlerà dell'Imbroglione che può esser utilizzato per servizi o rifornimenti. Porta Dan davanti l'Imbroglione, premi il tasto ⊗ e questi aprirà il cappotto mostrando la merce. Approfitta di quest'opportunità per fare rifornimento di pallottole per la pistola.

Corri giù per le scale fino al pianerottolo dove ti imbatterai in altri bonasauri. Annientali come prima ed entra nella sala ai piedi della scala con un corridoio centrale in cui è esposto un cannone. Su entrambi i lati di questa sala c'è un'uscita: a sinistra troverai il giardino; a destra c'è un'altra galleria del museo. Nel giardino Dan deve confrontarsi con gli zombie di guardia ad un forziere. Rompilo per prendere una palla da cannone, poi ritorna al corridoio centrale (in quest'area troverai anche una fontana della salute e il calice di anime. Se hai ucciso abbastanza nemici puoi prendere il calice subito o tornare a prenderlo in seguito). Nella stanza successiva di fronte al giardino ci sono due cavalieri verdi in vetrinette e un moschettiere che pattuglia la zona. Eliminali come descritto prima e raccogli la torcia davanti alle vetrine nella parte posteriore della sala.

Ritorna al corridoio centrale, vai al cannone e posizionati dietro di esso, frontalmente. Premi il tasto SELECT (selezione) per accedere all'inventario, evidenzia la palla del cannone e premi il tasto ⊗ per caricare la palla nel cannone. Cammina verso la fiamma della torcia appesa al muro, poi seleziona la torcia dall'inventario di Dan e usa le fiamme della torcia al muro per accenderla. Ritorna al cannone ed usa la torcia per accenderlo.

BOOM !

Entra alla mostra delle Creature mitologiche e leggendarie. Arrampicati per raggiungere il balcone e corri per raccogliere la chiave. Da qui è più facile affrontare i moschettieri, usando la pistola. Scendi giù ed usa la chiave per aprire la porta.

Fai correre Dan attraverso l'ingresso fino alla sala successiva. I resti del tirannosauro ritornano e rilasciano altri bonasauri. Eliminali come hai fatto prima e corri verso la porta appena aperta per completare il livello del museo.

Winston ti aspetta nella sala successiva e ti offrirà l'opportunità di salvare la partita, un'opportunità da non perdere visto che la sala successiva contiene qualcosa di... grande!

TITOLI

Sviluppato da Sony Computer Entertainment Cambridge Studio

Produttore :	Andrew Kennedy
Direttore di studio :	Simon Gardner
Direttore ideazione :	James Shepherd
Capo programmatore :	Julian Rex
Programmazione principale :	James Busby, Paul Donovan, Martin Hamilton Kift, Alan McCarthy, Steven Tattersall, Iain Brown, Gavin Clarke, Gavin Bell
Programmazione addizionale :	Will Bell, David Nicolier
Mappatura :	Gareth 'Royston' Hughes, Dave 'Dazzler' Holloway, Katie Lea, Jon Double
Grafica :	Jason Wilson
Direzione della grafica :	Nina Kristensen
Grafico tecnico :	Jason Evans
Capo grafica scenari :	Pete Giles
Capo renderizzazione :	Jason Riley
Assistente alla grafica :	Leavon Archer
Sequenze renderizzate :	Jason Riley, Phil Lukasz, Kelly Scott, Justin Summers
Immagini di presentazione :	Jason Riley, Iwan Scheer
Animazione dei personaggi :	Matt Bagshaw, Justin Summers, Jason Evans, Phil Lukasz, Kelly Scott, Mike Philbin, Mitch Phillips
Grafica degli scenari :	Pete Giles, Ben Levitt, Jason Evans, Theo Pantazi, Jesus Cobo, Leavon Archer
Grafica dei personaggi :	Matt Bagshaw, Jason Evans, Justin Summers, Leavon Archer
GDirezione AV :	John Meegan
Colonna sonora originale :	Andrew Barnabas, Paul Arnold
Effetti sonori :	Paul Arnold, Andrew Barnabas
Post-produzione video :	Andrew Barnabas, Alex Sulman
Post-produzione parlato :	Paul Arnold
Programmazione degli effetti sonori :	Gary Richards, Gavin Bell
Programmazione tecnologie :	Chris Sorrell, Andrew Ostler, Julian Rex, Dean Ashton, Simon Brown, Mike Froggatt, Iain Brown
Direttore CQ (Cambridge) :	Alex Sulman
Team CQ (Cambridge) :	Simon Brace, Rob King, Kieran MacDonald, Neal Radcliffe